INSTRUCTION CARD

操作方法

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

L2 ボタン	落下地点視点
R2 ボタン	カメラリセット/芝をまく
L1 ボタン/ R1 ボタン	クラブ選択
方向キー	**アドレス時**…上、下:カメラ上下移動 左、右:ショット方向 **ショット時**…打点の変更(スピン)
SELECTボタン	スコアカード表示
STARTボタン	コース全体図表示
○ボタン	ボールを打つ(スイング開始/パワー決定/インパクト)
×ボタン/△ボタン	カメラ前後移動
□ボタン	ショットモードの切りかえ

※ゲーム中に L1 ボタン/ L2 ボタン/ R1 ボタン/ R2 ボタン/SELECTボタン/STARTボタンを同時に押しつづけると、メインメニューに戻ります。この場合、中断データや成績は保存されません。
※振動機能には対応していません。
※LED表示は常に赤色です。

ショット時の画面

ホールデータ
現在のスコア
打数
残り距離
使用クラブ
風向きと強さ
カップとの高低差
落下地点カーソル
ラウンドで獲得したポイント
ボールコンディション
(→P. 24)

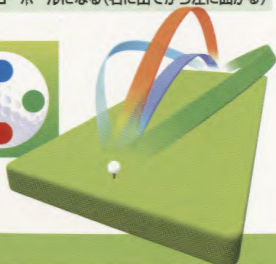
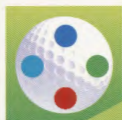
パワーゲージ

ジャストインパクト
インパクトゾーン

100% 50% 0%
230y 172y 飛距離 115y 57y

打点の変更

インパクトのときに、方向キーを押していると、ボールの打点を変えられます。打点は、斜めにも変えられます。打点による影響は、以下のとおりです。

上	弾道が低くなる／転がりやすくなる
下	弾道が高くなる／止まりやすくなる／バックスピンがかかる
左	フェードボールになる(左に出てから右に曲がる)
右	ドローボールになる(右に出てから左に曲がる)

ショットモード

10 パワーモード

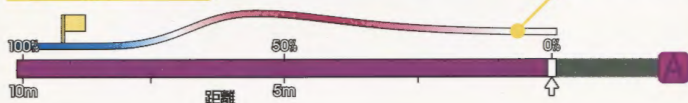
飛距離がアップするかわりにコントロールがダウン(回数制限あり)

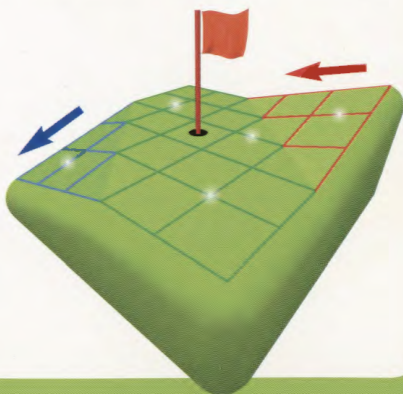
A アプローチモード(60y)

A スーパーアプローチモード(30y)

A ウルトラアプローチモード(15y)

飛距離を固定して、パワーを調節しやすくする(回数制限なし)

グリーンオン時の画面

グリッド表示の見かた

グリーン上の起伏がグリッド(格子)で表示されます。グリッドは、プレイヤーから見て高い所は赤、低い所は青、同じ高さの部分は緑で表示されます。グリッド上の白い粒子は、動いている方向にグリーンが傾いていることを表しています。大きく傾いている部分ほど、粒子の動きが速くなります。また、グリーン断面図で、打ち出す方向の起伏が確認できます。

ホールアウト	
イーグル	+300 PTS.
バーディ	+200 PTS.
パー	+100 PTS.

ロングパット
+??〜?? PTS.
(距離が長いほど高ポイント)

パーオン
+10〜50 PTS.
(カップに近いほど高ポイント)

PAR5を2オン
+30 PTS.

バンカー
−20 PTS.

ピンショット
(ボールがピンに当たる)
+?? PTS.

池
−40 PTS.

チップイン
+30〜300 PTS.
(スコアがよく距離が長いほど高ポイント)

アンプレアブル
−60 PTS.

ティーショットがフェアウェイキープ
+20 PTS.

OB
−60 PTS.

[ひとりでGOLF]をプレイすると、一打一打の状況に応じてポイントが計算されます。ラウンド中に手に入れたポイントは、コースの難しさによって決まっている**コースレート**をかけて、これまでのポイントに合計されます。ただし、ラウンド中に手に入れたポイントがマイナスのときは、合計されません。より多くのポイントを手に入れるためには、**できるだけ難しいコース**で、**できるだけポイントを取れるショットを打つ**ことが重要です。図のポイント以外にも、隠しポイントがあるので探してみましょう。